DM 4,-
Nr. 11/00
Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92
BASTEI Jugend

NUMMER 11/2000

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Halloween bei den Schlümpfen

Viele schlumpfige Comic-Seiten

Igel – Stachelkugeln auf Beinen

© Peyo

4 139451 6 204004 11

Anzeige

JELLYTASTISCHER SPASS IN DER REGENBOGEN-WELT.

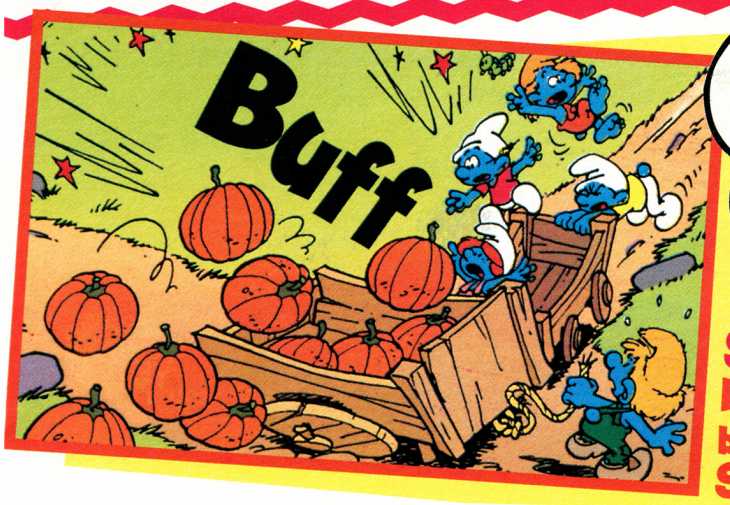
Die Jellabies sind da: Singend und tanzend zeigen sie, wie man Fahrrad fährt oder einen Schluckauf loswird. Spaß und Abenteuer am laufenden Band:
täglich ab 7.55 Uhr
im Vorschulprogramm
„Toggolino" bei
Super RTL.

TOGGOLINO

super RTL

www.SuperRTL.de

In diesem Heft:



Jedes Jahr am 31. Oktober, in der Nacht vor Allerheiligen, wird Halloween gefeiert. Dann bastelt man Laternen aus ausgehöhlten Kürbissen und erschreckt andere Leute: „Entweder wir kriegen etwas oder wir spielen dir einen Streich!" – das ist eine uralte Tradition. Natürlich feiern auch wir Schlümpfe Halloween. Wie, das erfahrt ihr in unserem großen Comic.

Seite 4 Halloween bei den Schlümpfen

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Irrweg ins Schlumpfdorf

Seite 22 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 24 Für Rateschlümpfe
Fotoschlumpf in Nöten

Seite 26 Der Große Schlumpf erzählt
Ein Schlumpf mit tausend Beinen

Seite 28 Für Malschlümpfe
Bravo, Muskelschlumpf!

Seite 29 Comic: Die Schlümpfe und das Stinktier

Seite 34 Für Rateschlümpfe
Alle Schlümpfe angepackt

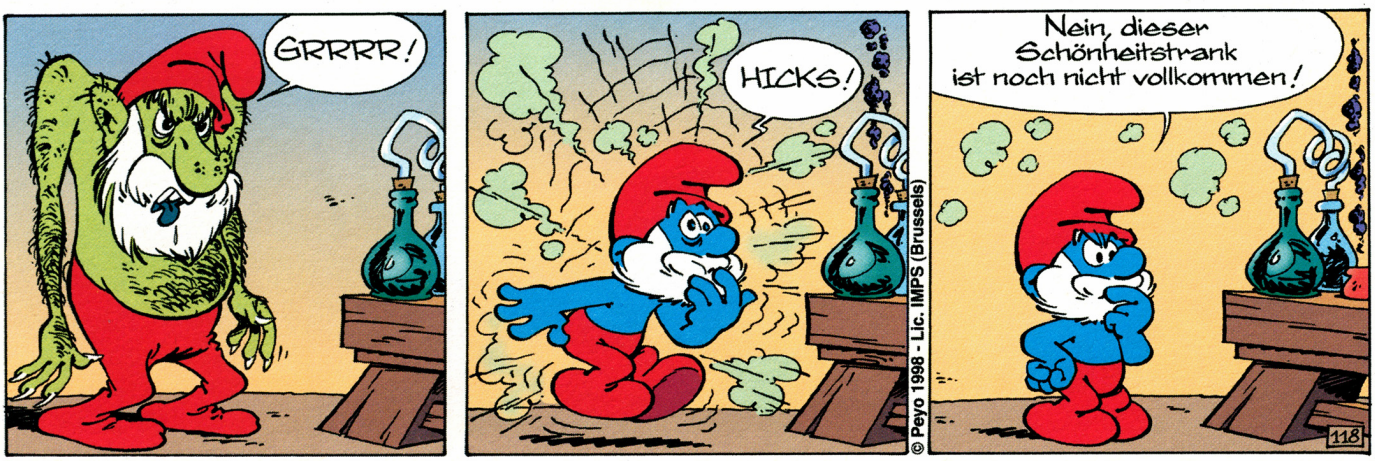
Seite 36 Schlumpfiges Fensterbild

Seite 38 Schlumpf mal wieder
Witze, Vorschau, Impressum

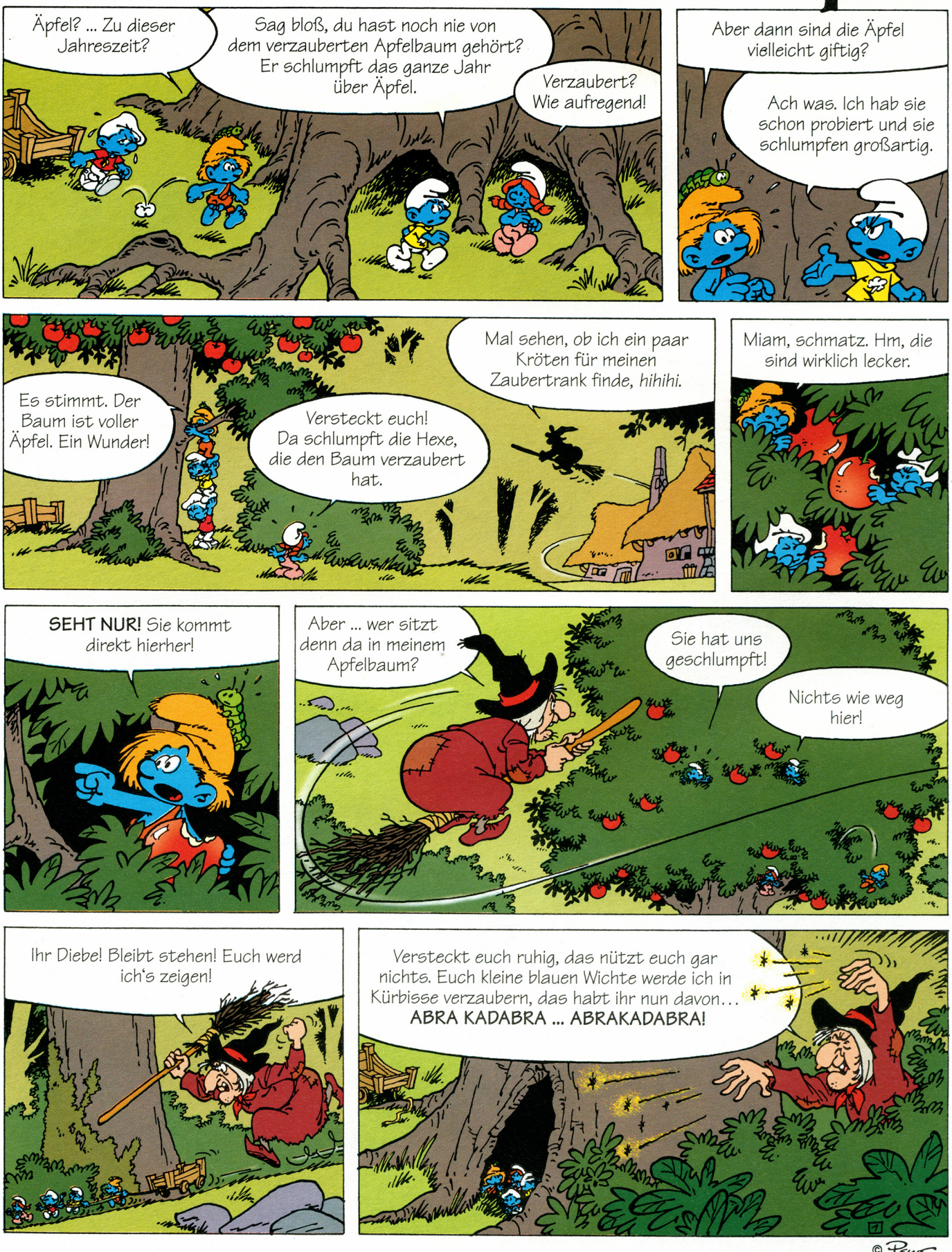
Seite 39 Schlumpfereien
Von der Muse geschlumpft

Seite 16
Der Naturschlumpf stellt vor:
Igel – Stachelkugeln auf Beinen

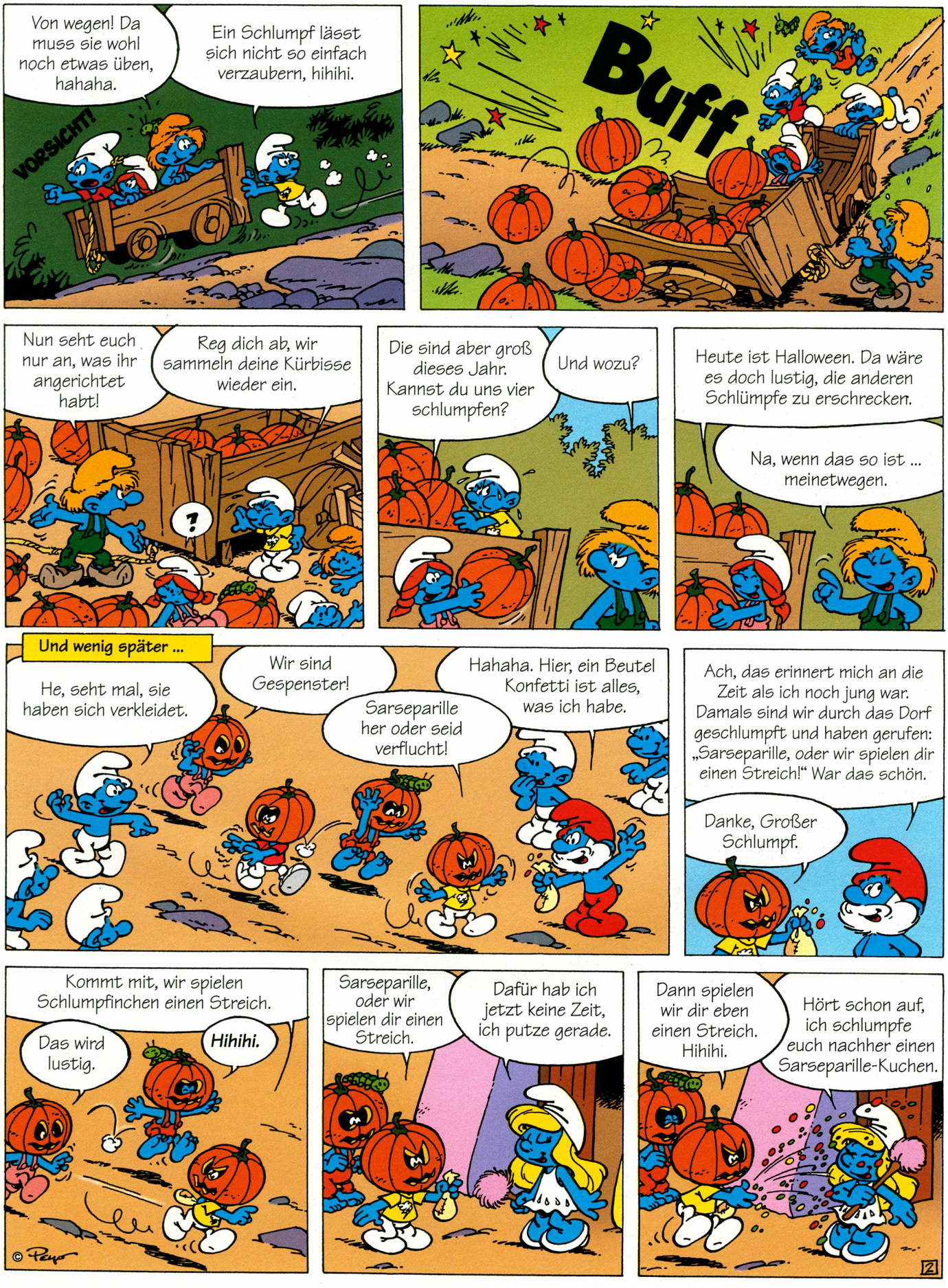
Seite 15
Preisausschreiben
Viele schlumpfige Preise zu gewinnen!

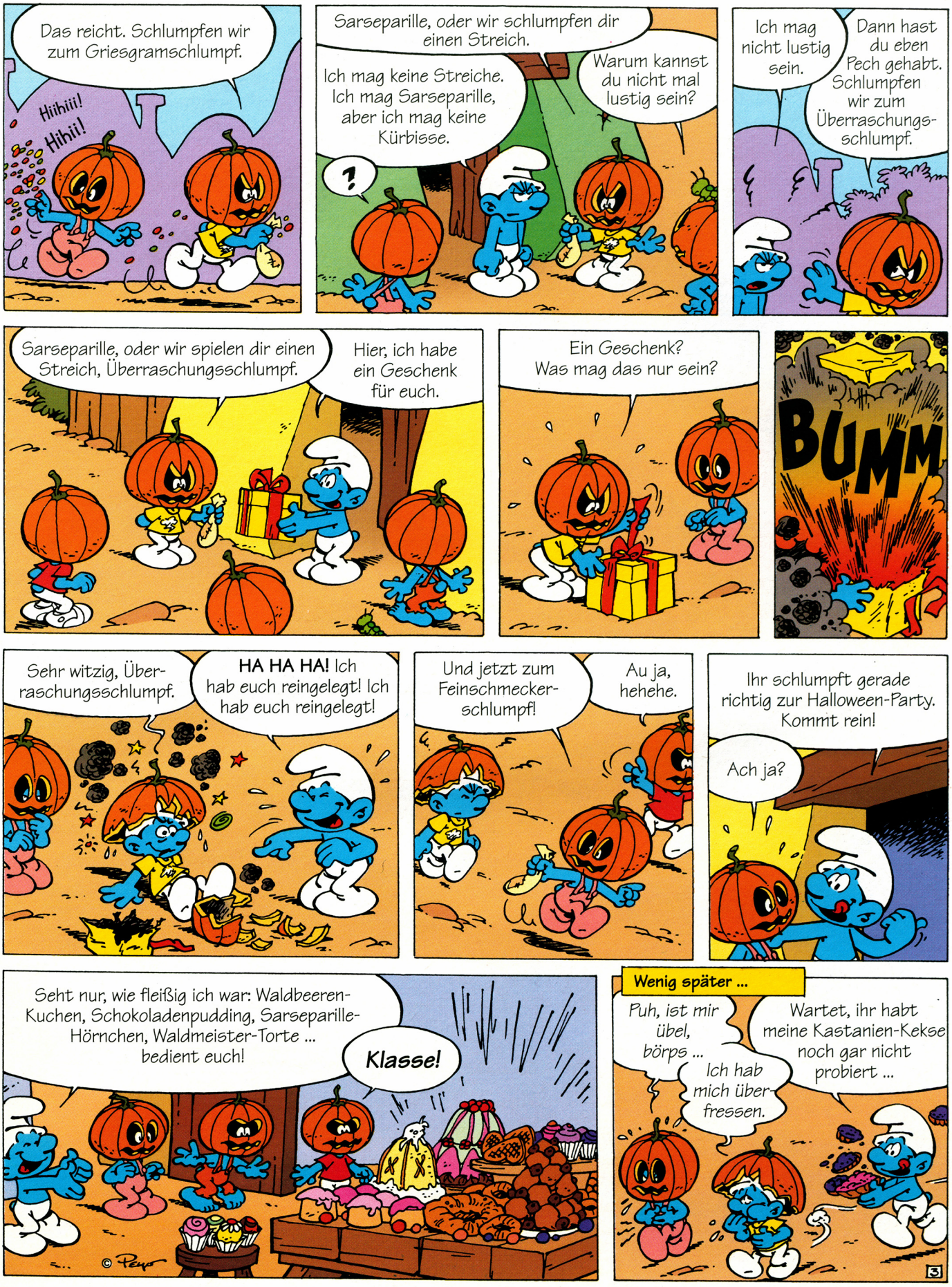


Halloween bei den Schlümpfen



© Peyo


Von wegen! Da muss sie wohl noch etwas üben, hahaha.
Ein Schlumpf lässt sich nicht so einfach verzaubern, hihihi.
VORSICHT!
Buff
Nun seht euch nur an, was ihr angerichtet habt!
Reg dich ab, wir sammeln deine Kürbisse wieder ein.
?
Die sind aber groß dieses Jahr. Kannst du uns vier schlumpfen?
Und wozu?
Heute ist Halloween. Da wäre es doch lustig, die anderen Schlümpfe zu erschrecken.
Na, wenn das so ist ... meinetwegen.
Und wenig später ...
He, seht mal, sie haben sich verkleidet.
Wir sind Gespenster!
Sarseparille her oder seid verflucht!
Hahaha. Hier, ein Beutel Konfetti ist alles, was ich habe.
Ach, das erinnert mich an die Zeit als ich noch jung war. Damals sind wir durch das Dorf geschlumpft und haben gerufen: „Sarseparille, oder wir spielen dir einen Streich!“ War das schön.
Danke, Großer Schlumpf.
Kommt mit, wir spielen Schlumpfinchen einen Streich.
Das wird lustig.
Hihihi.
© Peyo
Sarseparille, oder wir spielen dir einen Streich.
Dafür hab ich jetzt keine Zeit, ich putze gerade.
Dann spielen wir dir eben einen Streich. Hihihi.
Hört schon auf, ich schlumpfe euch nachher einen Sarseparille-Kuchen.
12


Das reicht. Schlumpfen wir zum Griesgramschlumpf.
Hihihii!
Hihii!
Sarseparille, oder wir schlumpfen dir einen Streich.
Ich mag keine Streiche. Ich mag Sarseparille, aber ich mag keine Kürbisse.
Warum kannst du nicht mal lustig sein?
?
Ich mag nicht lustig sein.
Dann hast du eben Pech gehabt. Schlumpfen wir zum Überraschungs-schlumpf.
Sarseparille, oder wir spielen dir einen Streich, Überraschungsschlumpf.
Hier, ich habe ein Geschenk für euch.
Ein Geschenk? Was mag das nur sein?
BUMM
Sehr witzig, Überraschungsschlumpf.
HA HA HA! Ich hab euch reingelegt! Ich hab euch reingelegt!
Und jetzt zum Feinschmecker-schlumpf!
Au ja, hehehe.
Ihr schlumpft gerade richtig zur Halloween-Party. Kommt rein!
Ach ja?
Seht nur, wie fleißig ich war: Waldbeeren-Kuchen, Schokoladenpudding, Sarseparille-Hörnchen, Waldmeister-Torte ... bedient euch!
Klasse!
© Peyo
Wenig später ...
Puh, ist mir übel, börps ...
Ich hab mich über-fressen.
Wartet, ihr habt meine Kastanien-Kekse noch gar nicht probiert ...
3

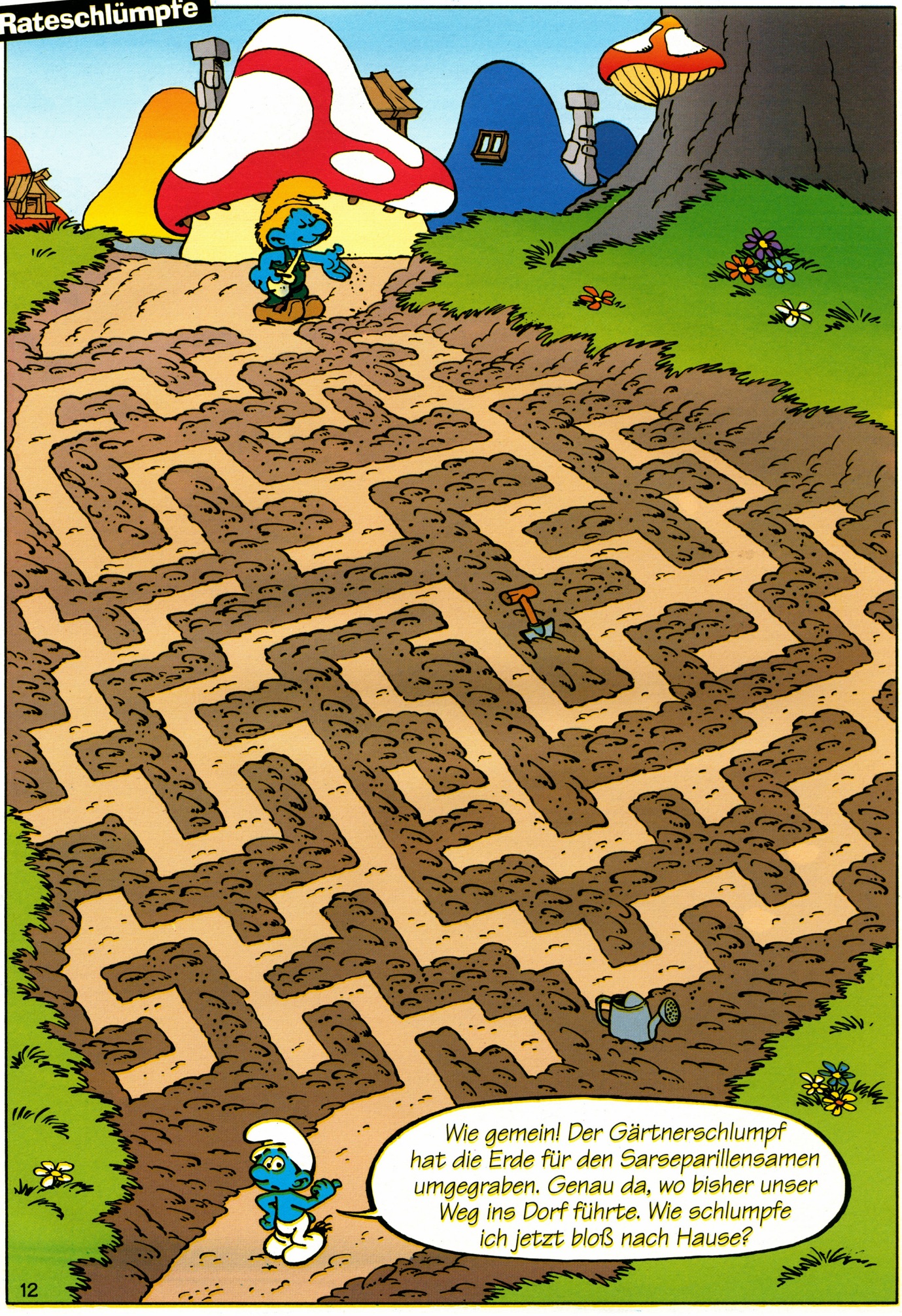
Es wird dunkel. Zeit, Kerzen in die Kürbisse zu schlumpfen.
Kommt, wir schlumpfen den Brillenschlumpf aus dem Bett!
Au ja, das sieht unheimlich aus. Hihi.
BUH
Wach auf, Brillenschlumpf ... BUH HUHU!
Ich bin der Große Kürbis!
Hihi!
Ha! Ha!
?
WAAAH!
Na wartet, das erzähle ich dem Großen Schlumpf, ihr
He, ich habe eine Idee! Wir könnten die Hexe erschrecken, die uns in Kürbisse verschlumpfen wollte.
Genau. Die verdient eine Abreibung.
Worauf wartet ihr?
Und kurz darauf ...
Also ... alles wie besprochen. Ich sehe mal nach, was sie schlumpft.
Bis gleich.
Hm. Gut, die ist beschäftigt.
Dieser Zaubertrank wird eine schöne Halloween-Überraschung für Gurgelhals werden. So, noch eine fette Kröte ... eine richtig eklige Spinne ... Hahaha, das wird der alte Knabe nicht so schnell vergessen, hehehe.
BU-HUUU
BLÖDE ALTE HEXE!
!
BUH!
BUHUH!
HE! Was ist denn mit meinem Apfelbaum los?
© Peyo
4

Wir sind die kleinen Schlümpfe, die du in Kürbisse verzaubert hast. Erinnerst du dich an uns?
Wir sind gekommen, um uns an dir zu rächen. Buhuhu!
Beim Feuer der Hölle, das ist das erste Mal, dass ein Zauber tatsächlich funktioniert hat. Das ist ja großartig, ich mache Fortschritte.
BUUHUHUUU
Jetzt bin ich dran.
Schnell, solange sie abgelenkt ist.
Bist du bereit? Ich hab die Kerze.
Hihi hi.
Irgendwie trau ich der Sache nicht. Ich sehe mal in meinem Zauberbuch nach.
Warum ist es hier so dunkel? Wo ist die Kerze?
HAAAAA!!!
Jetzt wird die Hexe ihr blaues Wunder schlumpfen, hihihi.
HAAAAA!!
Sie sind überall!
BUHUH!
WEG MIT EUCH, IHR BLÖDEN GESPENSTER!
BUFF
© Peyo
5

Sie ist ganz grün vor Angst. Los, jetzt können wir uns ein paar von den Äpfeln schlumpfen.
Hihihi.
He, da schlumpft jemand.
Gurgelhals! Los, nehmt die Kürbisse und dann nichts wie weg hier.
HUHU, alte Hexe! Bist du zu Hause?
Ich habe eine Halloween-Überraschung für dich. Mach auf!
Ich bins, Gurgelhals.
Gurgelhals?
POCH POCH POCH
Dann hast du mir also diesen Streich gespielt, was?
Aber ...
?!
Das wirst du büßen, du ungewaschener Nichtsnutz!
AU! NEIN! NICHT!
PAFF PAF PAFF
Hihihi.
AUTSCH!
BUMMS
Du meinst wohl, eine alte Hexe ließe sich so einfach erschrecken, was? Dir werde ich Manieren beibringen!
?!
PAFF PAF PAFF
Aber ...?
© Peyo
6
HI HI!

AUTSCH
AUA
Ist das lustig! Hihihi.
Ich habe überhaupt nichts gemacht. Sieh nur ... ein Schlumpf! Dieses fiese blaue Biest hat dir den Streich gespielt.
Ein Schlumpf kommt selten allein. Wo sind die anderen?
So finde ich sie nie. Es ist viel zu dunkel hier.
Bei dieser Dunkelheit haben wir keine Chance. Wir sollten den Laternen-Mann rufen, damit er uns hilft.
Der Laternen-Mann. Aber klar!
LATERNEN-Mann, WIR RUFEN DICH! DU MUSST UNS HELFEN!
PROUF
Ich.
DA BIN ICH. WER HAT MICH GERUFEN?
Nein, ich.
Du musst uns helfen. Diese verflixten Schlümpfe machen sich über uns lustig. Sie haben sich im Wald versteckt.
Da.
Einen Augenblick mal ... Wisst ihr denn nicht ...
..., dass ich denjenigen, der in der Halloween-Nacht meinen Namen ruft, in einen Kürbis verzaubere? Also, wer von euch hat mich gerufen?
© Peyo

Ich nicht.
Wollt ihr euch über mich lustig machen?
Er wars.
Dann werde ich euch eben beide verzaubern. Dich alten Nichtsnutz verzaubere ich in einen Kürbis ...
NEIN!
BUFF
... und auch du kommst nicht ungeschoren davon.
Meine Nase! Er hat meine schöne Nase in eine Wurst verzaubert.
HA HA HA!
Was gibts denn da zu lachen?
Das wird euch hoffentlich eine Lehre sein! Hahaha.
Das ist alles nur deine Schuld! Bleib gefälligst hier, du
AUA! AUFHÖREN! AUTSCH
PAFF PAF PAFF
HA HA HA!
HI HI HI!
Später ...
Wo habt ihr denn gesteckt? Schlumpft schnell, sonst verpasst ihr die Halloween-Party.
Wir schlumpfen ja schon.
BUUH! BUUH!
BUUH! HUHUHUUUU
GRRR
BUUH! HUHU
BUUH! HUHUU
GRRR
Nicht weit entfernt ...
Ich werde mich rächen! Ich werde mich rächen!
ENDE
© Peyo


Wie gemein! Der Gärtnerschlumpf hat die Erde für den Sarseparillensamen umgegraben. Genau da, wo bisher unser Weg ins Dorf führte. Wie schlumpfe ich jetzt bloß nach Hause?

Anzeige

Milky Way

UND DU SIEHST DIE WELT VON OBEN.

3 x neuer Geschmack: Schokolade Erdbeer Waldfrucht

WER SIEHT DOPPELT?

Zero Gravity mag es gerne bunt. Deshalb hat er die drei neuen **Milky Way®**-Sorten jeweils auf verschieden farbige Sterne gelegt. Jetzt hat er den Sternensalat: Eine Sorte liegt zweimal auf der gleichen Farbe. Finde den Doppelgänger! Oder wette mit deinem Freund: Wer sieht's schneller?

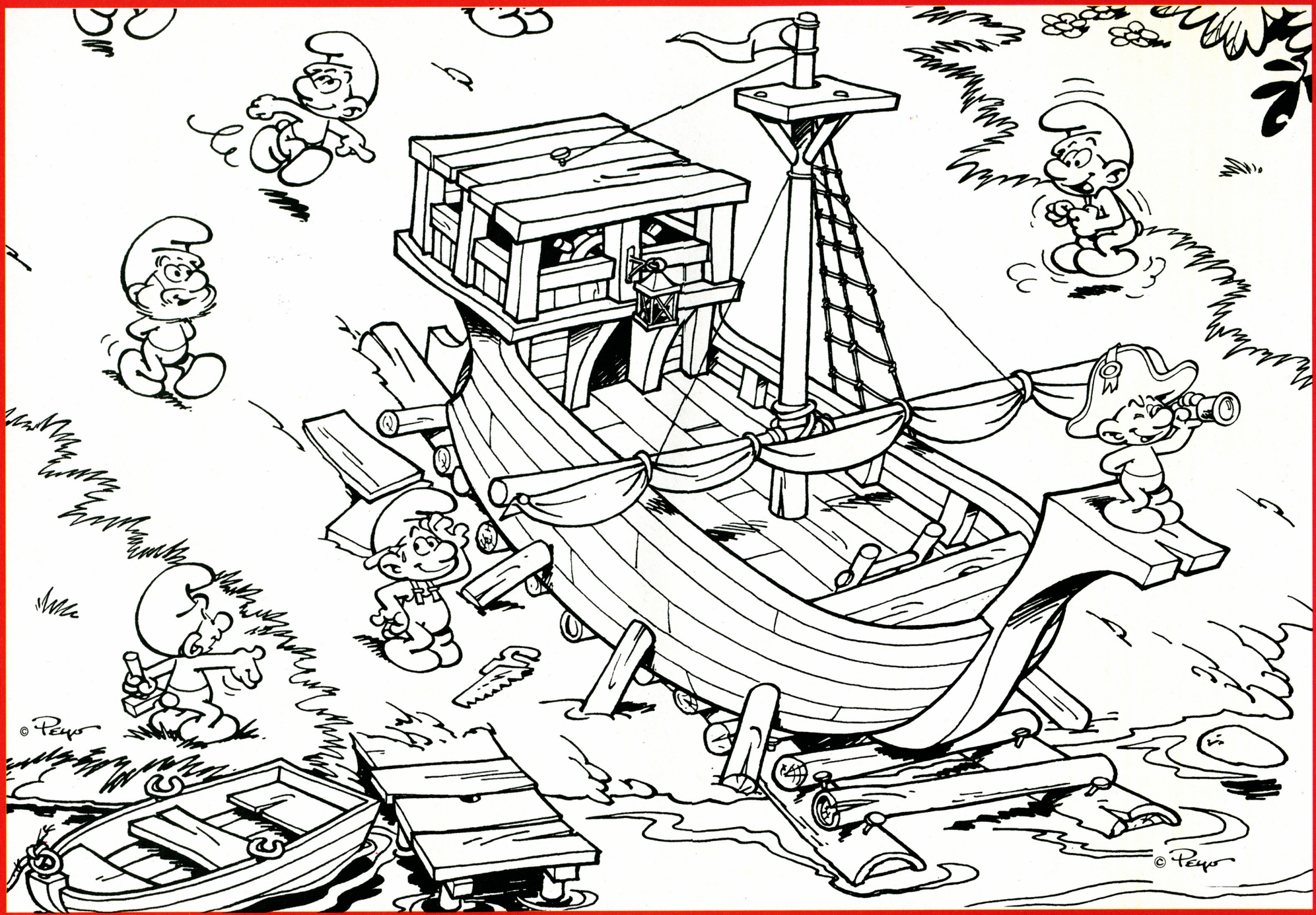
NEU!

EXTRA-LECKER:
Milky Way® mit Erdbeer-, Schokoladen- und Waldfrucht-Geschmack.
Gibt's ab Mitte Oktober – nur solange der Vorrat reicht.
Hol sie dir, bevor es zu spät ist!

www.milkywayclub.de

® Registered trademark of MARS, Inc. © MARS 2000

Zum Buntmalen



SCHLUMPFIGE PREISPARADE

8x Schlumpf-Würfelpuzzle

Eines der beliebtesten Puzzles von noris SPIELE mit vier verschiedenen Schlumpfmotiven.

Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, dann musst du nur diese Frage beantworten:

Welcher Schlumpf sagt immer „Ich mag nicht..."

Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 20. 11. 2000 (Datum des Poststempels) an den:

Bastei-Verlag
Stichwort: Glücksschlumpf
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

12x Starter-Pakete „Glas Line Windows Colors"

Das Starterset von herlitz mit vier Malfarben (Gelb, Blau und Grün), einer schwarzen Konturenfarbe, fünf Malvorlagen und zwei Malfolien fasziniert Anfänger und Fortgeschrittene.

4x CD-Rom „Der Regenbogenfisch"

Mit der CD-Rom „Die Suche nach den Glitzerschuppen" von Junior gehen die Kinder zusammen mit dem Regenbogenfisch auf die Suche und bestehen mit ihm viele Abenteuer und Rätsel.

8x Jim Knopf's Abenteuerspiel

Ein spannendes Spiel ist Michael Endes Geschichte von Jim Knopf und Lukas dem Lokomotiv-führer als Kombination von Würfelspiel und Interaktion (Jumbo Spiele).

6x K'NEX „Weltraumfahrzeug"

Dieses K'NEX-Modell von Hasbro ist der neue Baukastenhit für Spaß und Action.

3x Schach

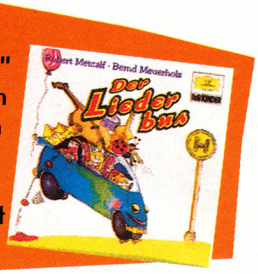
Das neue LEGO-Softwarespiel LEGO-Schach ist eine neue Version des „Spiels der Könige" – eigens für Kinder entworfen und von Kindern getestet.

10x Set MiniKits

Jedes Set (von Revell) enthält sechs verschiedene MiniKits Flugzeuge – ein erster Schritt in die Welt der Modelle.

6x CD Der Liederbus

Im neuen Kinderhörspiel „Der Liederbus" von Deutsche Grammophon ist ein Team von Schauspielern, Musikern und einem Kinderchor versammelt, die eine unterhaltsame Geschichte mit zwölf neuen Liedern für eine ungewöhnliche Busfahrt produzieren.



3x Furby Babies

Mit einem bombastischen Feuerwerksspektakel wurden sie in New York verabschiedet und sind vor kurzem in Hamburg gelandet: die Furby Babys von Hasbro, die sich von den „ausgewachsenen" kaum unterscheiden, aber lebhafter und aufgeweckter sind.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus der Verlagsgruppe Lübbe und deren Angehörige. Bitte rufen Sie an, wenn Sie Fragen zu den Preisen haben: 02202/121312

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

IGEL – Stachelkugeln auf Beinen

Sie sind listig, gewitzt und flink. Und wenn Gefahr droht, rollen sie sich einfach zu einer stacheligen Kugel zusammen. Igel kommen in fast ganz Europa und in Teilen Asiens vor. Sie leben gerne in der Nähe von Menschen und können sogar recht anhänglich werden. Obwohl sie weder niedliche Kulleraugen noch ein weiches Fell zum Streicheln haben, genießen sie die Sympathie der Menschen. Dennoch ist der Mensch ihr Feind – als Autofahrer.

Igelmütter bringen in der Regel zwischen 4 und 7 Junge zur Welt. Bei der Geburt sind die Stacheln in die aufgequollene Rückenhaut eingebettet, so dass sie bei der Geburt die Mutter nicht verletzen. Igelbabys kommen mit geschlossenen Augen zur Welt. Erst nach 14 bis 18 Tagen öffnen sich die Augen und nach 11 bis 12 Wochen ist auch das Stachelkleid voll ausgebildet.

Da sollte Bello lieber aufpassen – sonst hat er eine blutige Nase. Durch sein dichtes Stachelkleid kann sich der Igel sehr effektiv schützen. Spürt er eine Gefahr, „igelt" er sich einfach ein, indem er sich zu einer Kugel zusammenrollt und seine Stacheln zur Abwehr aufrichtet. Rund 5.000 der festen, 2 bis 3 Zentimeter langen und 1 bis 2 Millimeter dicken, spitzen Borsten bedecken die Oberseite des Igels von der Stirn bis zur Schwanzwurzel. Diesem wirksamen Schutz verdankt er es, dass er sich über viele Millionen Jahre in einer gefahrvollen Umwelt mit Erfolg behaupten konnte und heute eines der ältesten lebenden Säugetiere ist. Erst in letzter Zeit hat sich dieses Schutzverhalten allerdings auch zu einer tödlichen Gefahr für das Igelvolk entwickelt. Wenn ein Igel nämlich nachts eine Straße überquert und ein Auto kommen hört, reagiert er wie immer bei Gefahr und rollt sich zusammen, anstatt das Weite zu suchen. Deshalb hält der Igel den traurigen Rekord, das am häufigsten überfahrene Säugetier zu sein. Besonders gefährdet ist er im März und April, wenn er den Winterschlaf beendet hat. So wie auch im Oktober und November, wenn er auf der Suche nach einem geeigneten Winterquartier weite Wanderungen unternimmt.

Jungigel müssen bei ihren ersten Ausflügen selber lernen, welche Beutetiere genießbar sind. Da die Kleinen anfangs ... ... noch nicht genügend Insekten erbeuten, um ihren Hunger zu stillen, säugt die Mutter sie noch bis zur 6. Lebenswoche.

Igel können sogar schwimmen und verfügen über einen ausgezeichneten Orientierungssinn. Futterstellen und Tränken suchen sie immer wieder auf und merken sich Durchschlüpfe und Hindernisse.

Fotos: IBIS

Die
Schlümpfe
Foto: Ibis

Errichten oder vernichten?

Gestalte dein eigenes virtuelles 3D-Königreich voll mittelalterlicher Abenteuer mit lustigen LEGO® Figuren.

Lass dir von Ritter Richard, dem Starken, helfen. Denn nur du hast die Macht, die Geschichte zu verändern. Ob das Gute das Böse besiegt, liegt an dir. Bau eine Festung, stelle aus König Leos tapferen Rittern ein Bataillon zusammen und bekämpfe Bösewicht Cedric, den Bullen. Rette die holde Maid – aber Vorsicht vor dem Drachen! Stürme die Barrikaden und besiege die Räuber. Könnte ganz schön anstrengend werden.

LEGO® creator KNIGHTS' KINGDOM

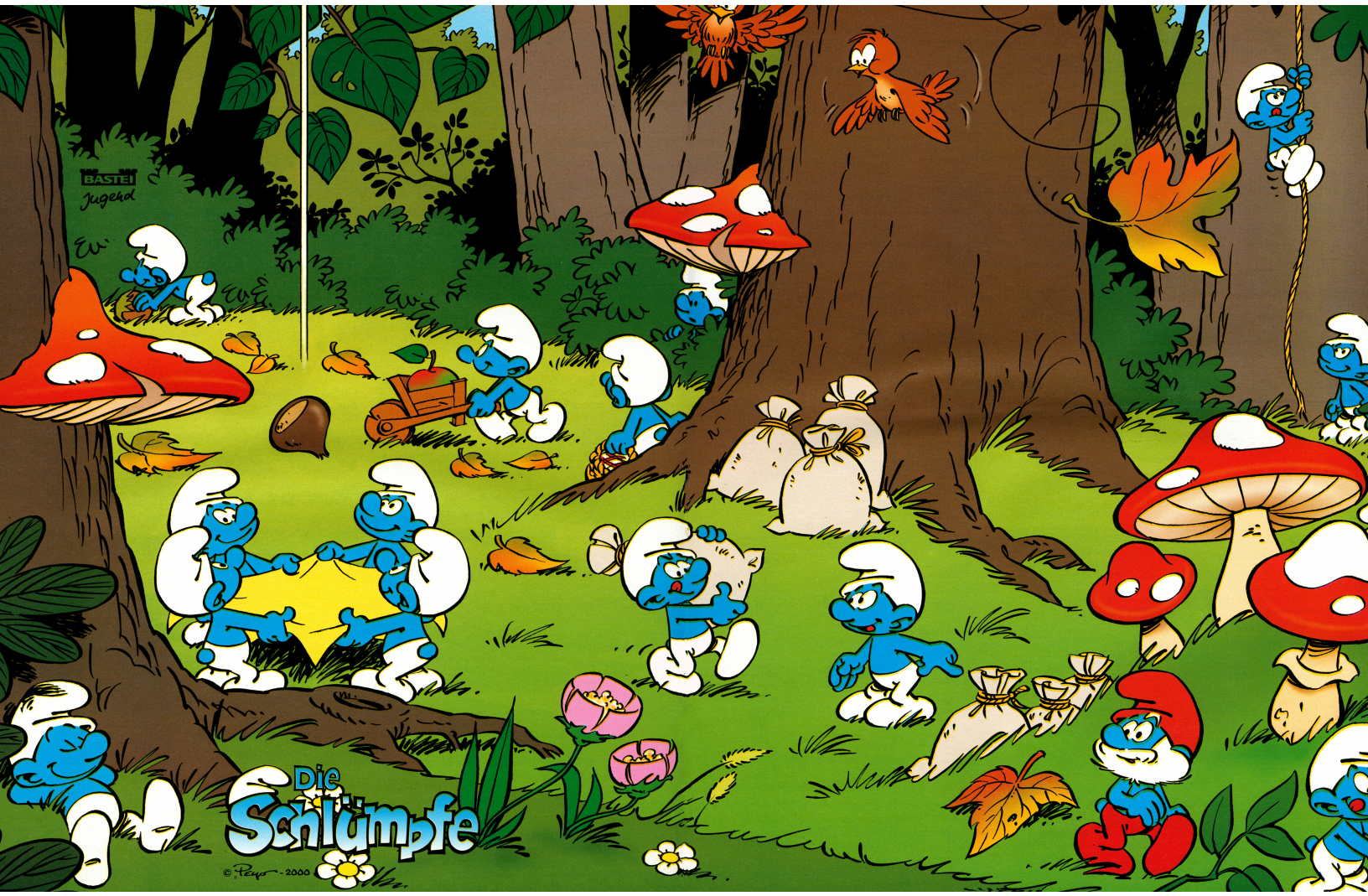
Bau eine Welt voll mittelalterlicher Abenteuer.

just imagine...

® LEGO, das LEGO Logo und die LEGO Steine sind eingetragene Warenzeichen. © LEGO Gruppe. www.LEGO.de

www.LEGO.com

Achte ab Oktober auf die große LEGO® Weihnachtspromotion.
Hol dir die tollen Preise und werde zum Klassen-Star!


BASTEI
Jugend
Die Schlümpfe
© Peyo - 2000

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

„Die Schlümpfe unterwegs" von Lisa Diedrich (8), Hamm

„Papaschlumpf im Kürbisfeld" von Kaja Sumpmann, Essen

MALECKE

von Jonas Josi (10), Münsingen, Schweiz

von Marwan Abdel Rehim, Benken

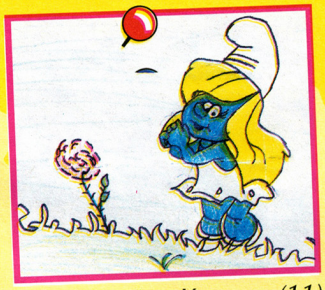
von Janica Dodemont, Bonn

Wer schreibt mir?

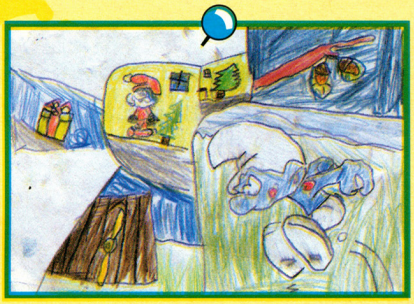
Martin Naumann (9)
Zum Burglehm 21
06385 Aken
Meine Hobbys: Malen, Pokémon, Schwimmen und Fußball spielen.

Victoria Lang (9),
Karl-von-Eckart-Strasse 21
86668 Karlshuld
Meine Hobbys: Reiten, Lesen, Musik hören, Streiche spielen, Zeichnen, Schreiben, und Leichtathletik. Du solltest zwischen 9 und 10 Jahren alt sein.

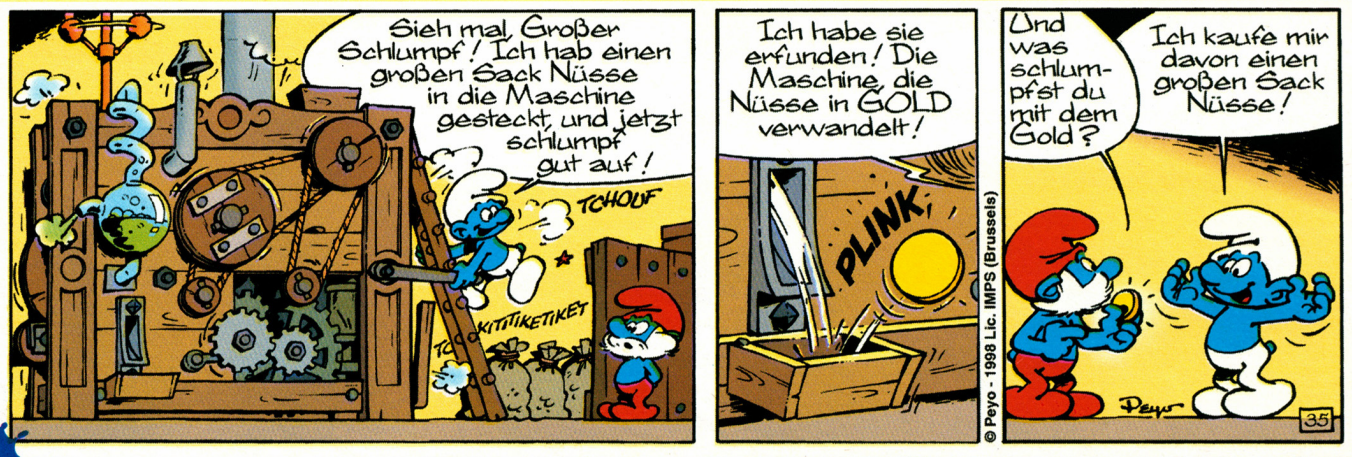
Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!



von Ekaterina Kornees (11), Leverkusen



von Simon Dirks (7), Münster



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

INFOGRAMES PRÄSENTIERT DAS

COMIC-STAR-COLLECTION GEWINNSPIEL

Gewinnt einen High-End Multi Media PC von DELL™ mit vielen Spielen im Wert von 4.000,– DM!

SUCHT JETZT LOS:

FÜNF FEHLER AUF DEM UNTEREN BILD GILT ES ZU ENTDECKEN. FINDET SIE ALLE UND GEWINNT DIESEN SUPER PC MIT ALLEN EXTRAS. EINFACH DIE UNTERSCHIEDE EINKREISEN, DAS BILD AUSSCHNEIDEN, AUF EINE POSTKARTE KLEBEN UND MIT EURER

ADRESSE AB DIE POST AN:
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
KENNWORT: COMIC-STARS
ROBERT-BOSCH-STR. 18
63303 DREIEICH-SPRENDLINGEN
NUR WER ALLE FEHLER GEFUNDEN HAT, KANN GEWINNEN. EINSENDESCHLUSS IST DER 31.12.2000.

VIEL GLÜCK!

© 2000 LUCKY COMICS

Jede Menge neue Abenteuer mit dem Mann, der schneller zieht als sein Schatten.

Warner Bros. © 2000

Die kleinen, blauen Helden sind vom bösen Zauberer entführt worden. Hilf' Ihnen zu entkommen!

© 2000, DIE SCHLÜMPFE

© 2000 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO

Für den berühmten Zaubertrank müssen Kräuter in ganz Gallien und Rom gesammelt werden.

Erlebe mit dem verrückten Hasen auf der Reise durch die Zeit viele Abenteuer mit all seinen Freunden!

jeder Comic-Star für PC nur
DM 39,95*

jeder Comic-Star für PlayStation nur
DM 49,95*

*unverbindliche Preisempfehlung

© 2000 Hanna-Barbera and Heatter-Quigley.

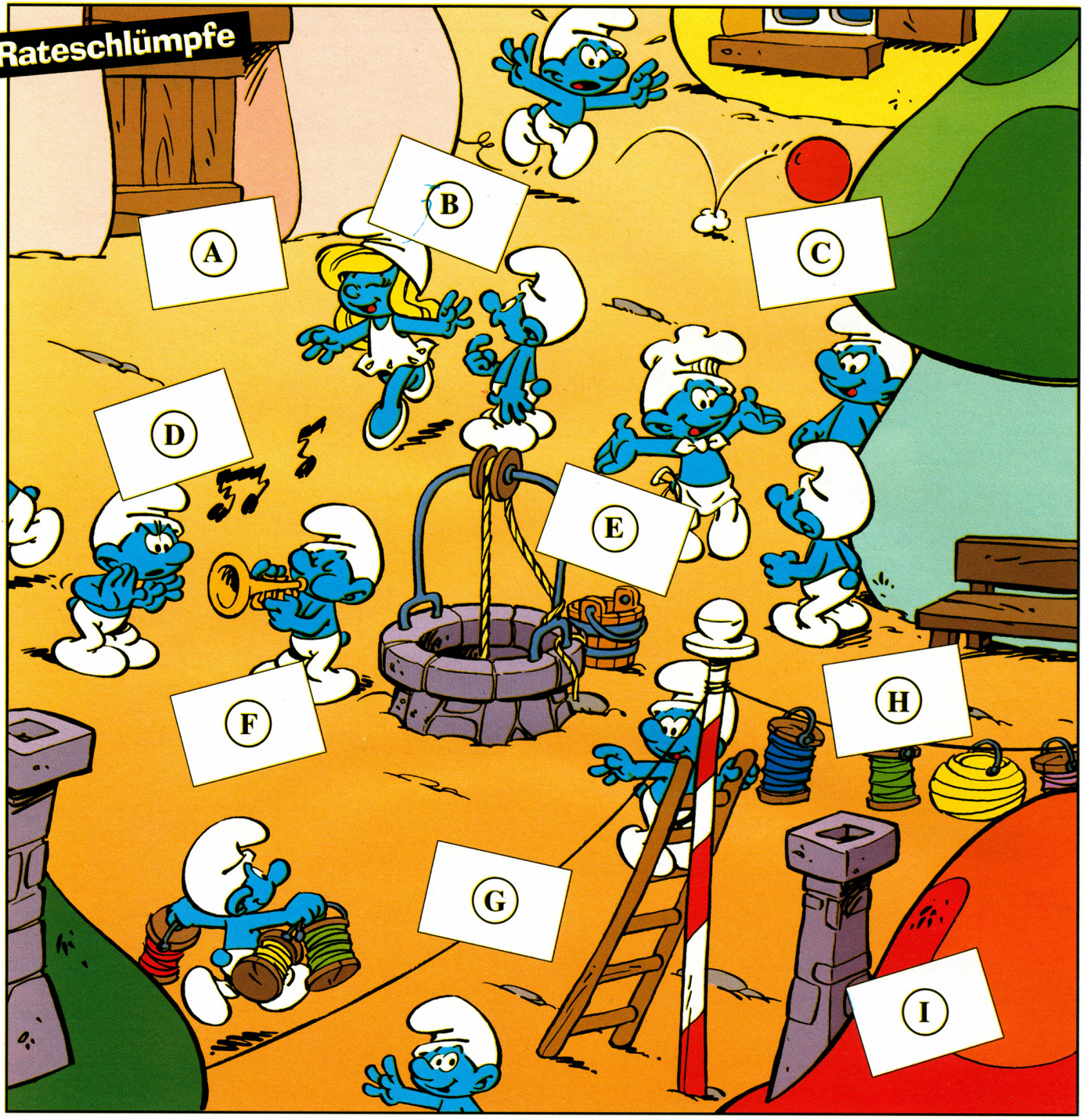
Verrückte Fahrer und schräge Autos! Mach' mit bei den tollkühnen Rennfahrern in ihren rasenden Kisten!

www.de.infogrames.com

„PS" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

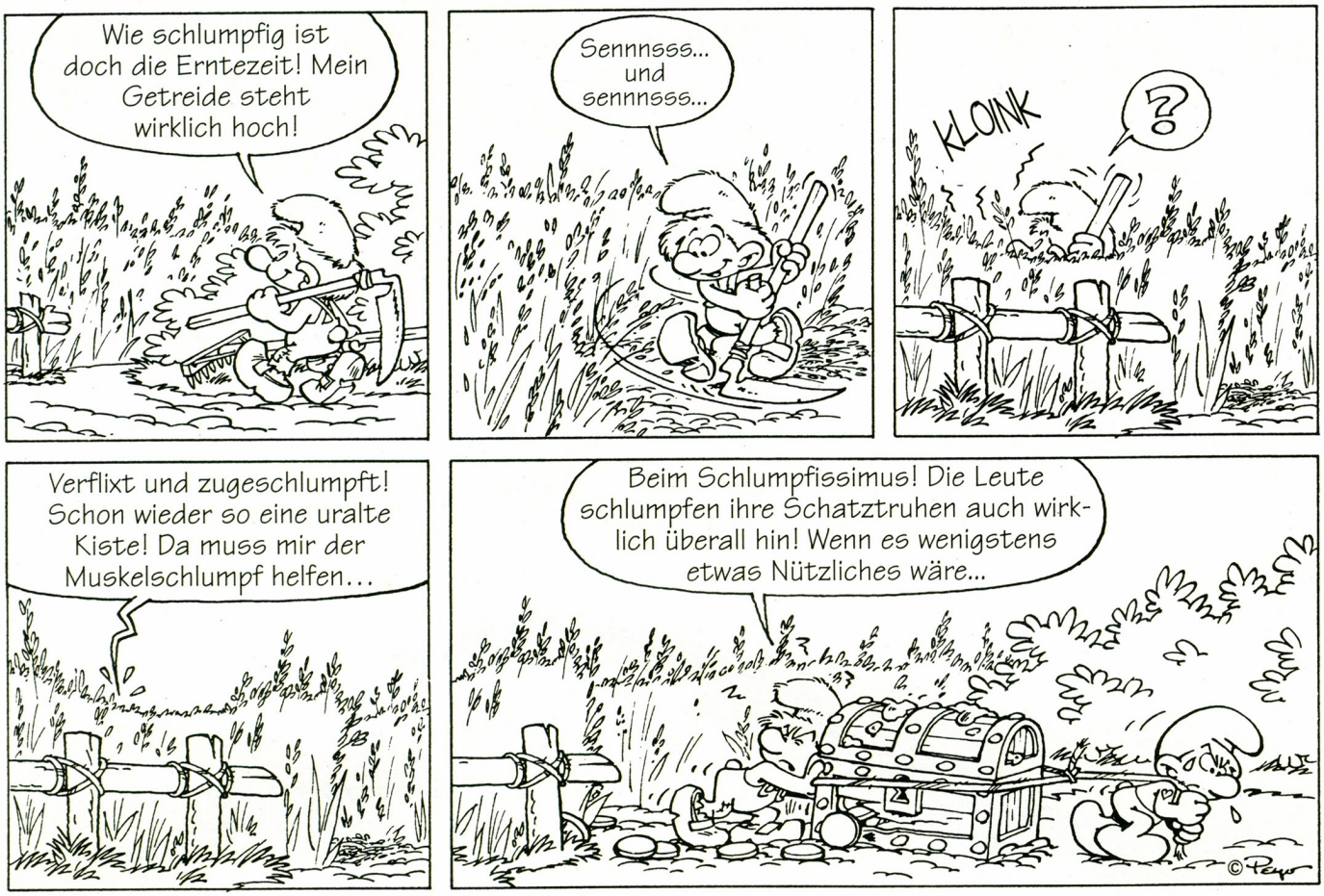
ASTERIX: Streit um Gallien, © 2000 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO · BUGS BUNNY: Auf Zeitreise, LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000 · LUCKY LUKE: Den Daltons auf der Spur, © 2000 LUCKY COMICS · WACKY RACES · DASTARDLY & MUTTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera. © 2000 Hanna-Barbera and Heatter-Quigley.
DIE SCHLÜMPFE: © Peyo - 2000 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com · © 2000 INFOGRAMES · Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames Deutschland und DELL™ dürfen nicht teilnehmen.

Für Rateschlümpfe



Lösung: A-8, B-2, C-4, D-9, E-6, F-5, G-3, H-1, I-7

Mini-Comic zum Buntmalen



Anzeige

Der Große Schlumpf erzählt:

Ein Schlumpf mit tausend Beinen

Alle 99 Jahre fiebern die Schlümpfe einem großen Ereignis entgegen: dem Kostümball, den die Fee Galana für die Bewohner des Waldes veranstaltet.

Da dieser Ball nur alle 99 Jahre stattfindet, haben die Schlümpfe genügend Zeit, sich Gedanken über ihre Verkleidung zu machen. In diesem Jahr war es wieder mal so weit, und seit Monaten schon überlegte jeder Schlumpf, was er an diesem Abend anziehen würde. Jeder wollte das originellste und schönste Kostüm tragen und so wurden Pläne geschmiedet, wieder verworfen und neue Ideen geboren. Ganz besonders aufgeregt waren natürlich die Schlümpfe, die jünger als hundert Jahre waren und daher beim Kostümball in diesem Jahr zum ersten Mal mitmachen.

Eines Morgens jedoch fand der Große Schlumpf vor seiner Tür einen Brief vor, den ein nächtlicher Bote gebracht hatte. Es war eine Nachricht von der Fee Galana. Und als der Große Schlumpf den Brief gelesen hatte, konnten die anderen Schlümpfe deutlich die Enttäuschung in seinem Gesicht sehen. Denn die Fee musste sparen und hatte beschlossen, in diesem Jahr nur einen ganz kleinen Kostümball für einige wenige ausgewählte Gäste zu veranstalten. Nur zwei Schlümpfe waren eingeladen!

Natürlich war die Enttäuschung groß. Doch nachdem sie sich wieder gefasst hatten, begannen die Schlümpfe zu überlegen, wer von ihnen an dem Kostümball teilnehmen solle.

„Ich habe eine Idee", sagte plötzlich der Brillenschlumpf. Wir veranstalten einen Ratewettbewerb und die beiden Klügsten von uns dürfen auf den Kostümball gehen." Sofort meldeten sich auch die anderen mit Vorschlägen zu Wort: „Nein, wir machen einen Hindernislauf. Und die Ehre, an dem Ball teilnehmen zu dürfen, gebührt dann den beiden Siegern", rief der Muskel-schlumpf. „Wie wärs mit Gedichten?", meinte der Dichterschlumpf. „Die beiden Schlümpfe, die das schönste Gedicht schreiben..." Doch da fiel ihm schon der Eitle Schlumpf ins Wort: „Nein, ich weiß etwas viel Besseres. Wir veranstalten einen Schönheitswettbewerb!"

So ging es noch eine ganze Weile, ohne dass die Schlümpfe eine Lösung fanden, mit der alle einverstanden waren. Schließlich schlug der Brillenschlumpf vor: „Wenn wir uns nicht einigen können, dann muss eben der Große Schlumpf gehen. Und Schlumpfinchen wird ihn begleiten."

Das hörte sich vernünftig an, doch der Große Schlumpf war damit nicht zufrieden. „Nein", sagte er, „das ist keine gute Lösung. Denn wir Schlümpfe gehören zusammen und entweder gehen wir alle gemeinsam, oder wir bleiben alle hier."

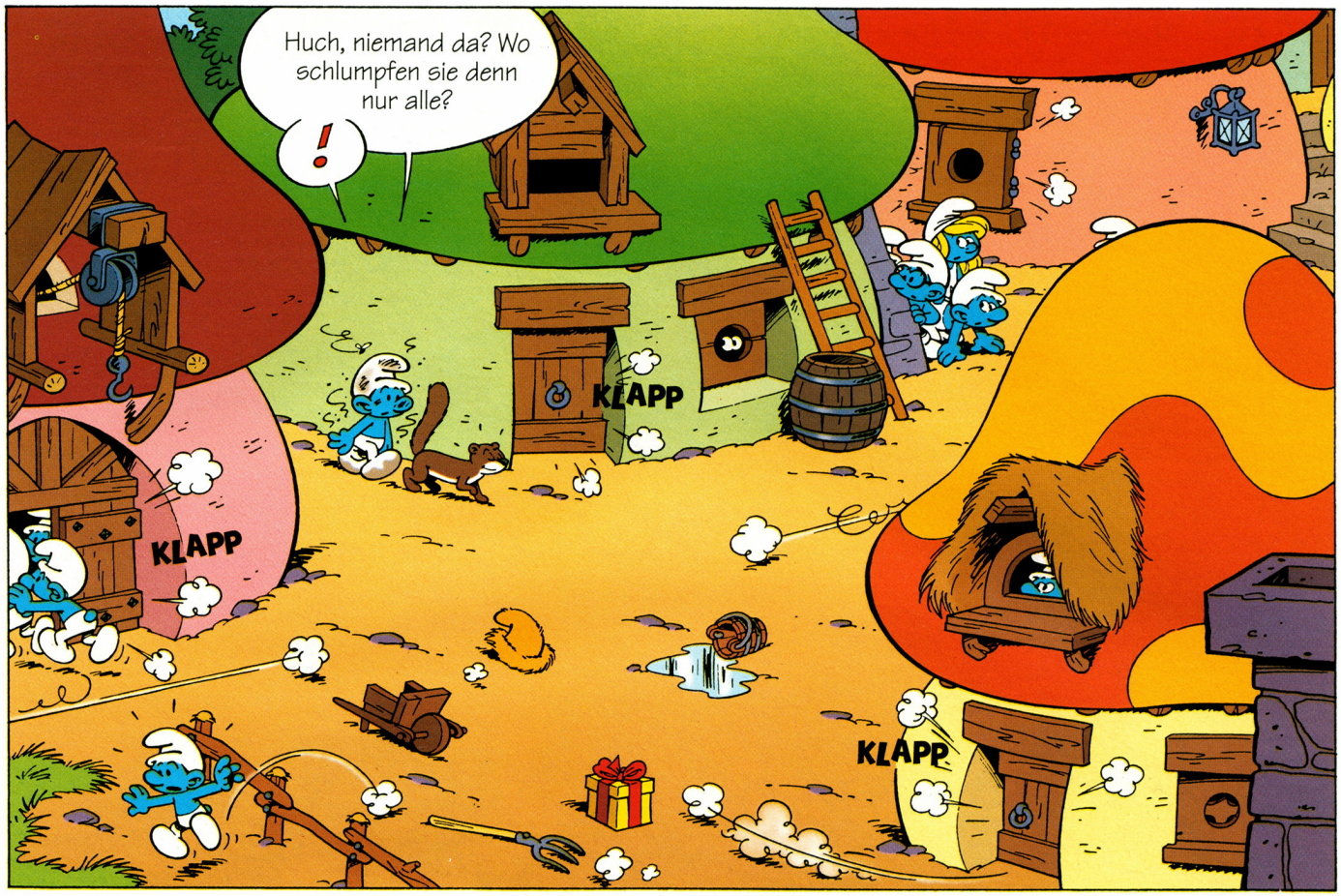
„Wenn das so ist", murmelte der Schneiderschlumpf", dann habe ich vielleicht eine Idee ..."

Als der große Abend endlich gekommen war, tauchten zwei Schlümpfe vor dem Ballsaal auf: Schlumpfinchen in einem wahrlich prächtigen Kleid und in Begleitung eines „Tausendfüßlers". Unter dem Tausendfüßler-Kostüm hatten sich natürlich alle anderen Schlümpfe versteckt, allen voran der Große Schlumpf. Der Schneiderschlumpf hatte kleine Schlitze in das Kostüm eingenäht, durch die die Schlümpfe gucken konnten, sodass keinem von ihnen der große Ball entging.

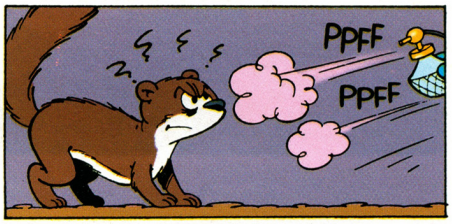
„Das war wirklich eine gute Idee vom Schneiderschlumpf", freute sich der Feinschmeckerschlumpf. „Aber ich finde, jetzt sollte der Tausendfüßler doch mal zum Buffet spazieren. Ich habe nämlich Hunger!"

Für Malschlümpfe

Die Schlümpfe und das Stinktier


Huch, niemand da? Wo schlumpfen sie denn nur alle?
!
KLAPP
KLAPP
KLAPP

Ah, da seid ihr ja.
Schlumpf bloß weg mit deinem Stinktier.
Mal sehen, ob etwas Parfüm hilft ...
BÄÄÄH!
?
PPFF


PPFF
PPFF

HATSCHI!

Seht nur ... Es schlumpft sich, euch kennen zu lernen.
IIIIH! DAS IST JA NICHT ZUM AUSHALTEN!
WIDERLICH
BÖÖÖH!
PUUUFF
PUF
PUF

Ich schlumpfe überhaupt nicht, was sie gegen uns haben, Stinky.
!?
© Peyo 2

Du schlumpfst jetzt sofort dein Stinktier und verschwindest aus dem Dorf, hast du verstanden?
Aber warum denn?
Komm mit, Stinky, dann schlumpfen wir eben in den Wald.
So, ich habe uns eine kleine Hütte geschlumpft, Stinky. Nur für uns beide.
Ach, ist das schön mit dir. Und du schlumpfst so gut.
RZZZ
Was stinkt hier denn so? Ich sehe mal nach.
!
He, das ist ja ein Schlumpf, der da schläft.
RZZ
RZZ
Hopp, in den Sack mit dir, hahaha.
!
So kann wirklich nur ein Schlumpf stinken. Bäh.
Hm?
HE!
Warum stinkst du bloß so?
Weil ich der Stinkeschlumpf bin. Lass mich und meinen Freund sofort frei!
© Peyo 3

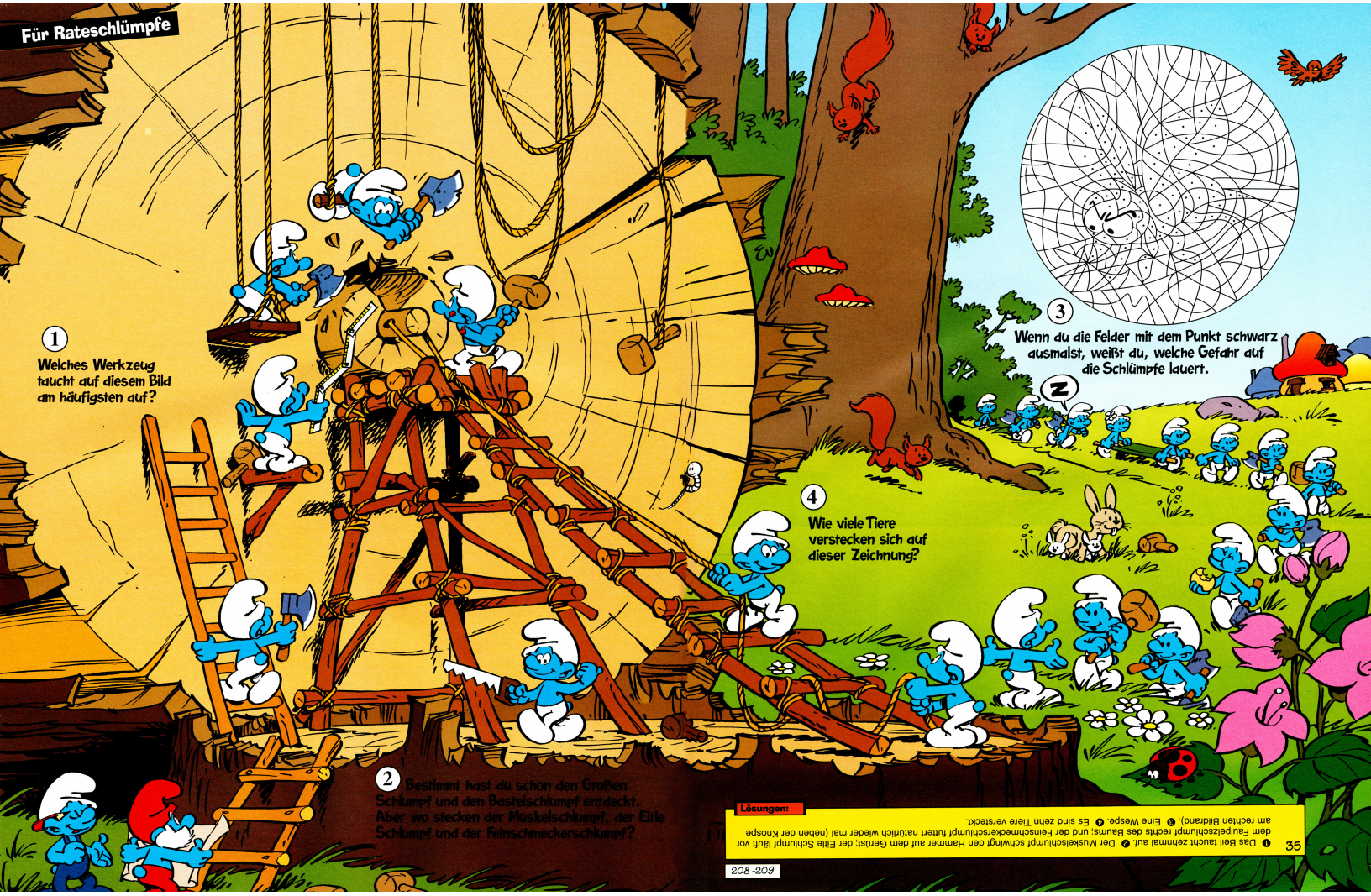
Aber ...?! Ein Stinktier!
Das ist Stinky.
BÄÄÄH! WIDERLICH!
Das ist ja nicht zum Aushalten! Luft, Luft!
Das haut selbst den stärksten Zauberer um. Schon gut, ich lasse euch frei.
Komm, Stinky, wir gehen.
Keiner mag uns. Nicht mal Gurgelhals will was mit uns zu tun haben! Wie traurig.
Ach-tung!
HOPP, HABEN WIR EUCH!
Schlumpft das Stinktier an die Leine.
?
Die beiden brauchen ein Bad.
Nein, nicht, ich will nicht baden, blub, blub.
Schlumpft sie ordentlich mit Seife ein, hihihi.
Ein gutes Bad schlumpft Wunder, Stinkeschlumpf. Jetzt riechst du schon viel besser.
Ich will aber so schlumpfen, wie ich schlumpfe.
Noch etwas Parfüm?
Etwas später ...
Aaaah, so ist es schon viel besser, was, Stinky? Seife schlumpft doch einfach ekelhaft, igittigitt.
© Peyo
4
ENDE

Arbeitet mit dem cleversten Betriebssystem: Ihrem Kind.

Alter:
4+

Logic PC Mini-Laptop Das Buchstaben-Zahlen-Gedächtnis-Formen-Musik-Reaktions-Spiel von Ravensburger. Mit 10 Programmen, einer Cursor-Maus und speziellem Laufwerk für eigene Mini-Spiel-CDs. **Gute Idee.**

Ravensburger



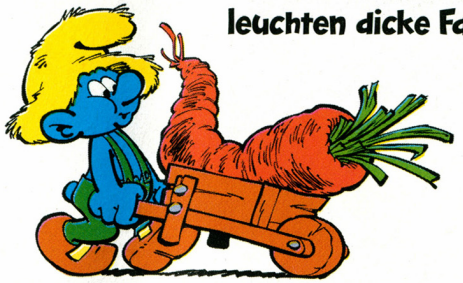
Lösungen:

❶ Das Beil taucht zehnmal auf. ❷ Der Muskelschlumpf schwingt den Hammer auf dem Gerüst; der Eitle Schlumpf läuft vor dem Faulpelzschlumpf rechts des Baums; und der Feinschmeckerschlumpf futtert natürlich wieder mal (neben der Knospe am rechten Bildrand). ❸ Eine Wespe. ❹ Es sind zehn Tiere versteckt.

Fensterbild Malvorlage

Schlumpfige Fensterbilder gelingen dir mit den bekannten Window-Color-Farben.

Unser Tipp:
Trage die Farben immer satt auf. Denn dünne Farbschichten reißen leicht kaputt. Außerdem leuchten dicke Farbschichten kräftiger.



Angriff aus dem Hinterhalt

SPACE

playmobil®

Alarm auf der Commander-Base*! Plötzlich greifen die gefürchteten Dark Scorpions an! Unentwegt attackiert der Dark Invader* – das größte Raumschiff der Dark Scorpions - die Raumstation! Jetzt heißt es schnell handeln. Eingangsschleuse schließen! Maximale Energie auf die Energiesäulen! Space Explorer 3* klar zum Starten! Mit voller Power stellst du dich mit dem Space Explorer 3 den Dark Scorpions entgegen! Die seitlichen Cockpits trennen sich vom Mutterschiff. Nun bist du den Dark Scorpions überlegen und schlägst sie in die Flucht....

* mit Leuchtdioden mit Blinkfunktion (2 Mignonbatterien erforderlich)

Besucht unsere homepage im Internet:

playmobil®

www.playmobil.com

Anzeige

VORSCHAU

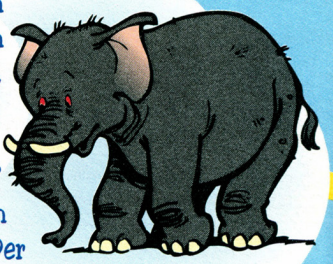
Bald ist Weihnachten und natürlich sind auch die Schlümpfe auf ihre Geschenke gespannt. Auch auf euch warten im nächsten Heft viele Überraschungen: Spiel- und Ratespaß, schlumpfige Geschichten, lustige Comics und natürlich wieder ein großes Preisausschreiben. Außerdem stellt euch der Naturschlumpf die größte Raubkatze der Erde vor, den Tiger.

Das nächste Heft erscheint am 21. November.

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet:
www.kidsweb.de

Der Malerschlumpf und der Große Schlumpf sind unterwegs und kommen an den Kraterrand eines noch aktiven Vulkans. „Das sieht ja aus wie in der Hölle", bemerkt der Malerschlumpf. Darauf der Große Schlumpf: „Wo du schon überall gewesen bist!"

„Warum haben Elefanten rote Augen?", fragt Schlumpfi den Dummkopfschlumpf. „Wahrscheinlich, damit sie sich besser im Kirschbaum verstecken können", antwortet der. Schlumpfi überlegt: „Im Kirschbaum? Da habe ich aber noch nie einen Elefanten gesehen." – Der Dummkopfschlumpf: „Na, da siehst du ja, was das für ein tolles Versteck ist."



Die Schlümpfe sind ins Kino gegangen und sehen sich einen Film an. Nach einer Weile fragt einer von ihnen seinen Nachbarn: „Sitzt du gut?" – „Ja", sagt der andere und schaut gebannt auf die Leinwand. – „Ist dein Hocker bequem?", fragt der erste weiter. – „Und wie." – „Und siehst du auch gut?" – „Ja, sehr gut." – Darauf der erste: „Wollen wir nicht tauschen?"

Der Eitle Schlumpf und der Dichterschlumpf betrachten den Mond. Fragt der Eitle Schlumpf: „Meinst du, dass der Mond bewohnt ist?" Darauf der Dichterschlumpf: „Na klar. Da oben brennt doch immer Licht."

Schlumpfinchen und der Faulpelzschlumpf sind am Fluss und baden. Der Faulpelzschlumpf will nach Hause, ist aber zu faul, seine Sachen zu tragen. Deshalb hinterlässt er einen Zettel: „Nimmst du bitte meine Sachen mit? Ich habe sie vergessen." – Schlumpfinchen schreibt darunter: „Du musst deine Sachen selber mitnehmen, ich habe nämlich leider deinen Zettel nicht gesehen."

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Verlag. Bastei ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1. 1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Markus Klei (Stellv.)
Importeur in Österreich:
Morawa Pressevertrieb GmbH, Wollzeile 11, A 1011 Wien, Tel.: 0043 - (1) 51 56 21 01
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

© Peyo - 2000 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, Fax: 0451/4906-670

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

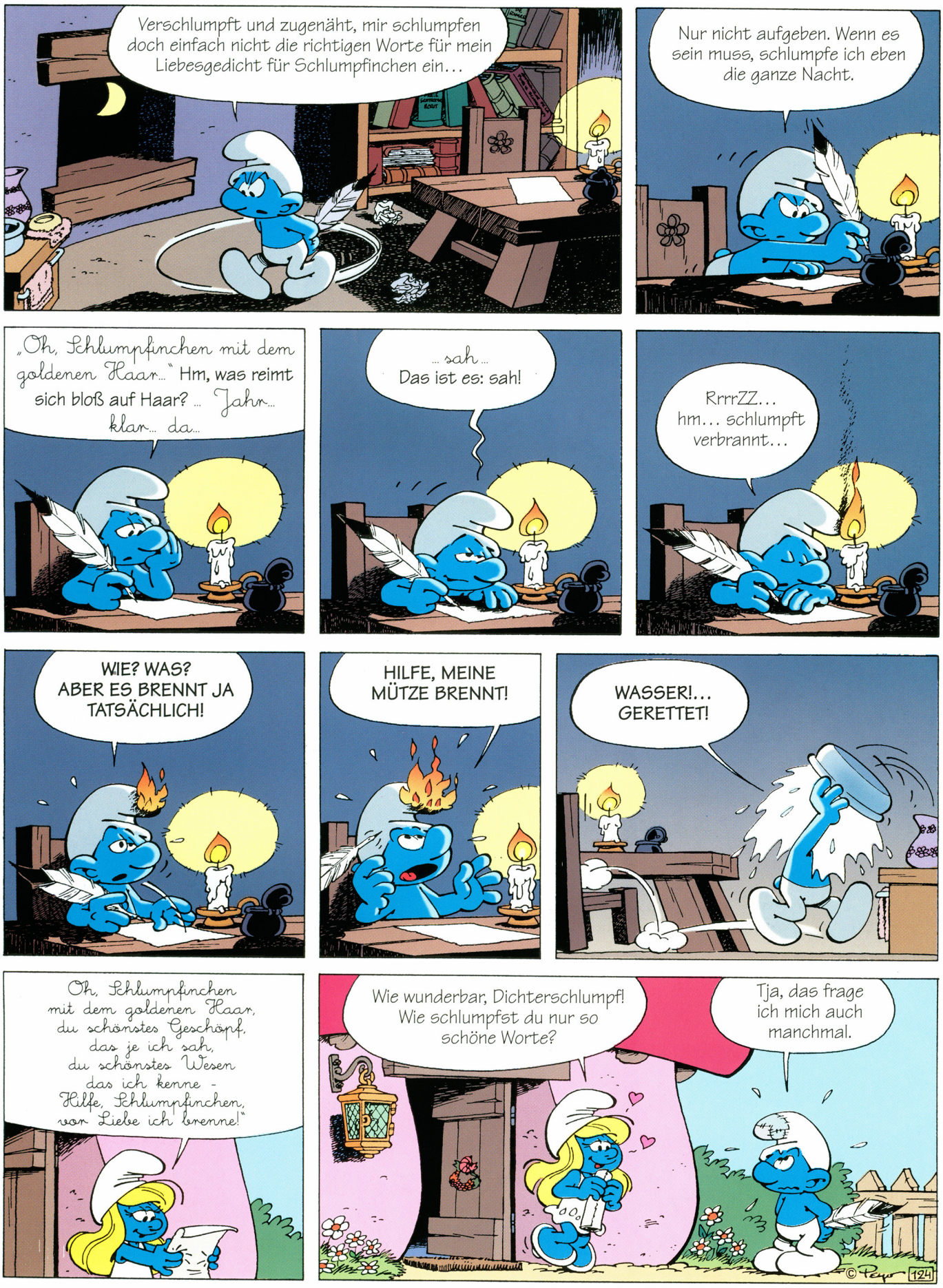
Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig, bitte aufbewahren!
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbahrung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, wiederrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am:

Die Schlümpfe 00071

Schlumpfereien: Von der Muse geschlumpft



SUPER NEU VON

KRAFT Lunchables® DIE PAUSENMAHLZEIT

Die erste Pausenpizza zum Selbermachen.

Mach's doch, wie du willst!

Einfach ausschneiden und abchecken, welche „Pizza-Belegung" dir am besten gefällt. Welche dir am besten schmeckt, kannst du allerdings nur mit einer echten Lunchables Pizza herausfinden!

Welcher Pizzatyp bist du? 1, 2, 3 oder 4?

1.

Du willst von allem was: Klarer Fall von Pizza-Profi und echtem Lebenskünstler!

2.

In diesem Falle ist dir alles wurscht: Ansonsten weißt du genau, was du willst!

3.

Ach, wenn hier mal alles Käse ist – wo du bist, ist Spaß angesagt!

4.

?

Sorry, aber dich kann man nicht einordnen. Du machst dein eigenes Ding! Voll fantastisch!

Mach mit beim großen

POKÉMON™ -Gewinnspiel

und gewinne eine einwöchige Reise nach Japan für 4 Personen oder einen von 100 GAME BOY COLOR mit Pokémon Gelbe Edition von Nintendo.

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

Trainer-Ausweise zum Sammeln.

Ergänze die Entwicklung:

Teilnehmen kann jeder, außer der Mitarbeiter der beteiligten Firmen sowie deren Angehörige. Rechtsweg und Barauszahlung sind ausgeschlossen.

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte an Kraft Foods, Postfach 803232, 28737 Bremen
Absender nicht vergessen!
Einsendeschluss ist der 31.03.2001 www.lunchables.de